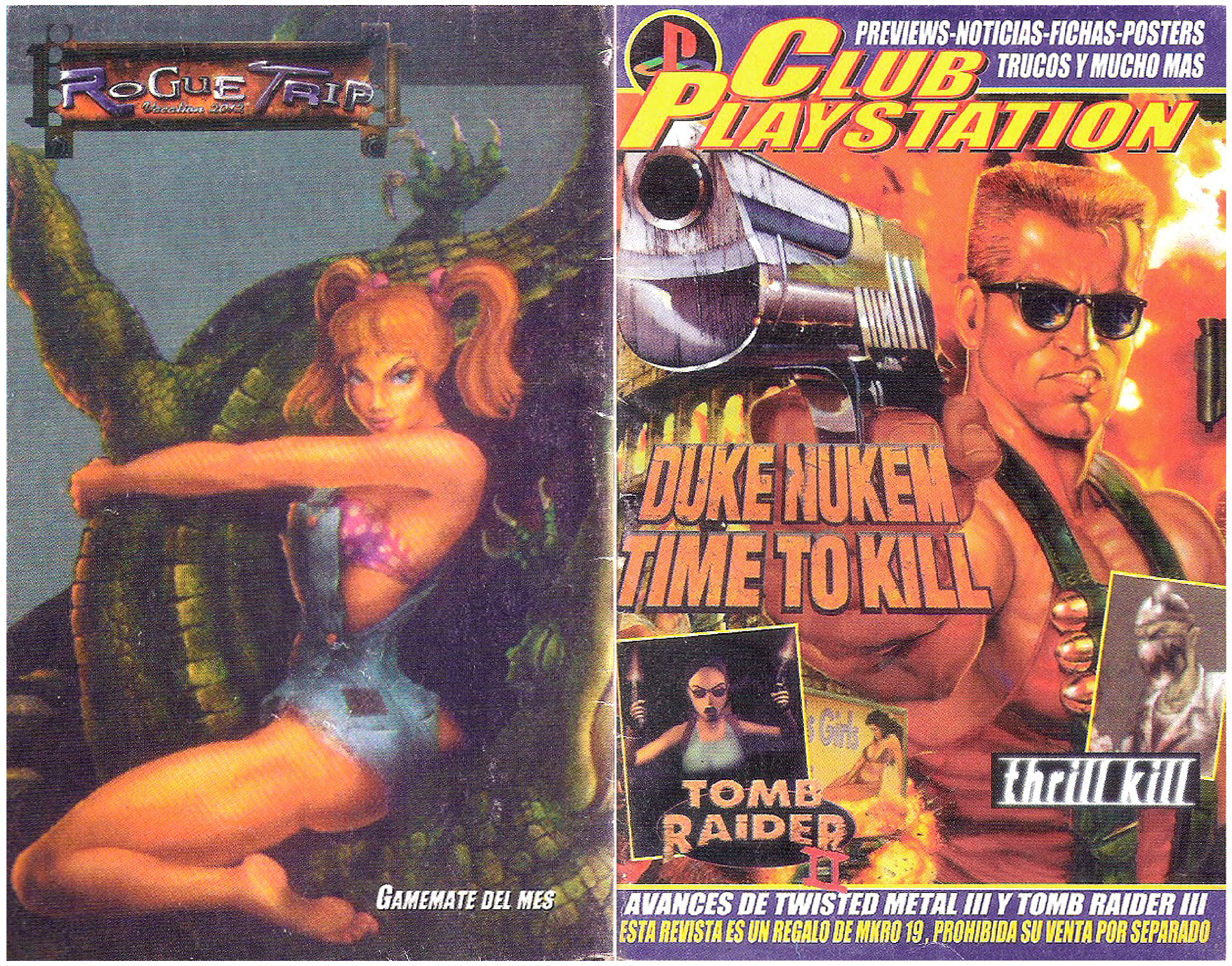
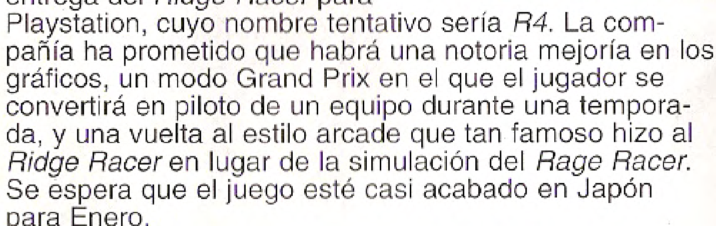


RoGuE TRIP
Vacation 2012
GAMEMATE DEL MES
PREVIEWS-NOTICIAS-FICHAS-POSTERS
TRUCOS Y MUCHO MAS
CLUB PLAYSTATION
DUKE NUKEM
TIME TO KILL
TOMB RAIDER II
thrill kill
AVANCES DE TWISTED METAL III Y TOMB RAIDER III
ESTA REVISTA ES UN REGALO DE MKRO 19, PROHIBIDA SU VENTA POR SEPARADO





LA SECUELA DEL RIDGE RACER

Namco ha hecho el anuncio de que ya se encuentra trabajando en la cuarta entrega del *Ridge Racer* para Playstation, cuyo nombre tentativo sería *R4*. La compañía ha prometido que habrá una notoria mejoría en los gráficos, un modo Grand Prix en el que el jugador se convertirá en piloto de un equipo durante una temporada, y una vuelta al estilo arcade que tan famoso hizo al *Ridge Racer* en lugar de la simulación del *Rage Racer*. Se espera que el juego esté casi acabado en Japón para Enero.

ELECTRONIC ARTS COMPRO A WESTWOOD

La siempre en expansión Electronic Arts ha sumado a su equipo a Westwood Studios. EA desmbolsó la friolera de 122 millones y medio de dólares para hacerse con el control de la compañía creadora de éxitos como *Command & Conquer, Kyrandia, Blade Runner* y *Lands of Lore*. Mientras tanto, Westwood se encuentra desarrollando sus juegos para la pantalla grande (especialmente *C&C*) y acaba de contratar a los actores James Earl Jones (*Star Wars*) y Michael Biehn (*Aliens*) para la secuela de PC de *C&C*, planeada para salir al mercado este Otoño.

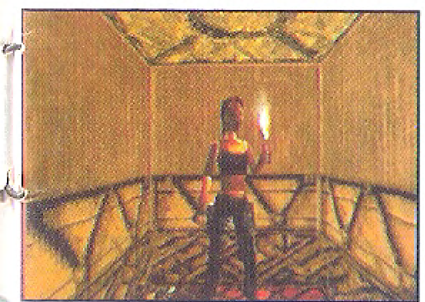
GEORGE ROMERO DIRIGIRA RESIDENT EVIL.

El director de *Night of the Living Dead*, George Romero, confirmó que acaba de firmar un contrato para dirigir la película de *Resident Evil*. La fecha tentativa de estreno en USA está fijada para el 2000. 'Será basicamente una película de acción', dice Romero, 'Hay un terrible accidente y se trata por todos los medios de contenerlo. Será una pieza de acción con algunos elementos de terror, muy al estilo de *Aliens*'. Romero había tenido su primer contacto con el mundo de *Resident Evil* cuando fue contratado para dirigir el comercial televisivo de *Resident Evil 2* en Japón. Asimismo, asegura que no se alejará para nada del espíritu original del juego.



LA REINA DE LAS AVENTURAS ESTA DE REGRESO

Jamás en la historia de los video-juegos se había esperado con tanta ansiedad y excitación a una secuela como en el caso de Tomb Raider III. Y Lara ya está de vuelta entre nosotros. Según la gente de Eidos, Tomb Raider III mostrará sin dudas de lo que Lara es capaz realmente. Ahora puede realizar movimientos como deslizarse, reptar (para meterse en esos lugares tan difíciles de alcanzar), moverse al costado mientras nada, balancearse sobre sogas y tirar abajo determinadas puertas. Otras novedades son, por ejemplo, una mayor y mejor IA de los enemigos, nuevos vehículos y soporte para Dual Shock. Los movimientos parecen ser ahora mucho más suaves y definidos y, además, en alta resolución: los personajes ya no se ven tan pixelados como antes, los fondos son mucho más detallados y hay una notoria mejoría en los efectos de luces y de agua.





Tomb Raider III llegará en poco tiempo para confirmar a Eidos Interactive y a Lara en los primeros puestos del software de entretenimiento mundial.







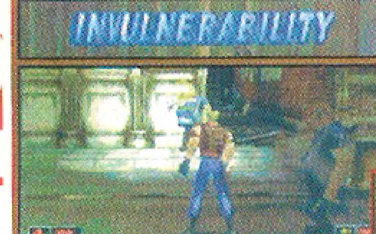
DUKE NUKEM TIME TO KILL



**¡Duke ha vuelto a la Playstation y se ve mejor que nunca! Si sos un fan de la saga del *Duke Nukem* o del *Tomb Raider*, es imprescindible que le heches una ojeada a este juego.
Te mostramos algunos de los códigos secretos y las estrategias para dar los primeros pasos...**

CÓDIGOS SECRETOS.

* Todas las armas:
L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.
* Todo el inventario:
R1, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, L1.



ESTRATEGIAS.

*** Nivel 1: Time To Kill.**
Matá a todos los cerdos-policías y recogé los items que dejen caer al morir. Trepá por la reja cercana al auto abandonado y tomá el Atomic Health.

En el Club Bootylicious, andá a la caja registradora y presioná el botón. Un



área secreta se abrirá. Agarrá el Copper para ganar el Combat Shotgun y tomá el Atomic Health del armario.

Subí por la escalera del callejón. Entrá al departamento y hablá con la chica. Tomá las bombas de abajo de la cama. Hay un Medikit en el armario. Afuera, empujá al tacho



para tomar el Gatling Gun.

Estrategias

*** Nivel 2.**
Dispará a la horca para abrir un área secreta, pero no entres todavía. En la



iglesia, cerca de la cruz de la derecha, hay una escalera. La habitación de arriba contiene dinamita y medikits.

Salí de la iglesia y saltá dentro de la puerta-trampa. Encontrarás una Gatling Gun. Duke Power! La salida te llevará al cementerio y a otros lugares.

Caminá por la calle,



entrando en todos los edificios. Obtendrás un fragmento de papel en el banco. Al final de la calle, entrá en la caballeriza. Tirá de la linterna en el último establo.

*** Miner 69er.**
Las criaturas cerebrudas habitan este lugar: liquidalas a lo Duke. Hay una bio-máscara al final del corredor. Metete en los desperdicios tóxicos.

En el laberinto de plataformas, bajá para hacerte con el RPG. Volvé a la



plataforma original y recogé el medikit, la bio-máscara y la dinamita.

En la plataforma superior hay un rifle Buffalo y municiones. Volvé a la principal. Al final del corredor, volá los toneles. Esto te sacará unos cuantos enemigos de encima.







thrill kill

Apenas salido al mercado, Thrill Kill ya se ha convertido en el más diabólico, retorcido y maniático juego que alguna vez se haya inventado. La sangre es la clave aquí y, por lo que hemos visto, hay maremotos de ella en él. Tu objetivo es ganar el torneo del Thrill Kill para renacer y, así, volver de la muerte. Todos los personajes son criaturas malditas castigadas por siempre en los infiernos. A continuación te entregamos una lista de algunos de los ataques más letales del juego...

Cleetus

Ataques:



* Rattle Snap Kick: X
* Rising Knee: →, X
* Hickory Heel: ←→, X

Kills:

* TK1: Cualquier Botón.

Combos Letales:

* Δ, Δ
* □, □, □
* □, □, Δ, Δ

Belladonna

Ataques:



* Quick Kick: X
* Knee Thrust: →, X
* Forward Heel Flip: →←, X

Kills:

* TK3: Δ+X+L1.

Combos Letales:

* O, O, O, →+O, →+O, Δ, Δ, Δ
* X, Δ, O, O, →+O
* □, □



Doctor Faustus

Ataques:



* Quick Kick: X
* Crane Stance: →, X
* Crane Kick: (a distancia



de Crane Stane) X

Kills:

* TK2: □+L1

Combos Letales:

* O, Δ, →+Δ
* O, O, O, →, →+X
* X, X, X, O, O

Mammoth



Ataques:

* Head Bash: X
* Drum Beater: →, X
* One Arm Slash: →←, X

Kills:

TK1: Cualquier Botón

Combos Letales:

* Δ, O+Δ
* Δ, Δ, Δ
* □, Δ, Δ, →+Δ

Oddball

Ataques:

* Forward High Kick: X
* Psycho Sidekick: →, X
* Ax Kick: →←, X

Kills:

* TK3: o+O+X

Combos Letales:

* Δ, □, □, X, X+O
* X, X, O, O, O, →, →+O
* X, X, O, O, O, →, →+X

The Imp



Ataques:

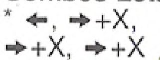
* Thrust Kick: X
* Rising Knee: →, X
* Stilt Stun: →←, X

Kills:

* TK2: □+↓

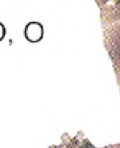
Combos Letales:

* ←, →+X, →+X, →+X



* X, ←↙↓ ↘→+□, X

* Δ, O, O



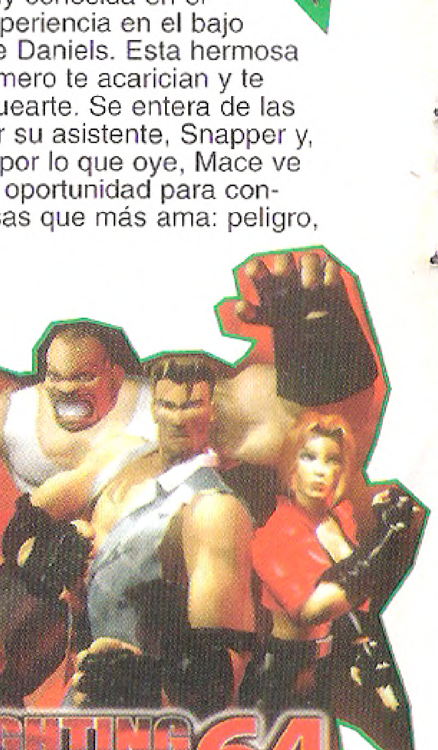


MACE DANIELS

Edad: 21
Altura: 1,70 mts.
Peso: 60 kgs.
Pelo: Rubio
Ojos: Verdes
Medidas: 92-57-92
Coeficiente Intelectual: 200

Snapper es el encargado de contactar a una Investigadora Privada muy conocida en el ambiente por su vasta experiencia en el bajo mundo. Su nombre: Mace Daniels. Esta hermosa mujer es de esas que primero te acarician y te besan para después noquearte. Se entera de las acciones del Dr. Zeng por su asistente, Snapper y, a pesar de sorprenderse por lo que oye, Mace ve enseguida una excelente oportunidad para conseguir algunas de las cosas que más ama: peligro, fama, fortuna y hombres.

Mace es hermosa y muy consciente de su magnetismo sexual. Esto, sumado a sus habilidades en artes marciales y armas, la convierten en una luchadora envidiada.





TWISTED METAL III

¡VUELVEN LOS LOCOS DEL VOLANTE!

El momento ha llegado. 989 Studios ya ha finalizado el tan esperado Twisted Metal III. Esta nueva versión mantiene el mismo entorno 3D, pero con algunos cambios significativos, como los gráficos, las animaciones y la inteligencia artificial, siendo muy superior a lo de antes en todos ellos.
Al decir de la misma

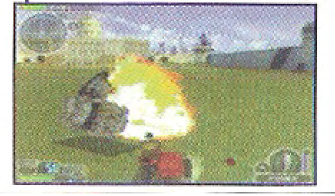


gente de 989 Studios, será posible clavar los frenos y girar de una manera mucho más real. Los modelos físicos -a cargo de Jim Bock, creador de las muy realistas suspesiones del Rally Cross- fueron basados en las leyes físicas reales, por lo que los movimientos de los vehículos tendrán una verosimilitud muy pocas veces vista anteriormente.



Pero no todas son innovaciones para 989 Studios. Sabiendo que los personajes fueron un factor muy importante en el éxito de los Twisted Metal anteriores, algunos viejos conocidos hacen su reaparición en esta nueva entrega: Axel, Mr. Grimm, Outlaw, Spectre, Roadkill, Warthog, Thumper, Hammerhead y, por supuesto, Sweet Tooth, además de otros nuevos personajes.
Twisted Metal III será, sin duda, uno de los platos más fuertes de este fin de año.









TOMB RAIDER II

Lara no se hizo esperar y volvió al ruedo muy renovada. Con el Tomb Raider II volveremos a internarnos en oscuras cavernas y enfrentarnos a terribles criaturas. Lara es la mezcla perfecta de seducción, acción y aventura... Y Tomb Raider II es el mundo ideal donde vivirlas. En esta mini-guía te presentamos algunas de las estrategias para dar los primeros pasos en algunos de sus niveles.



THE GREAT WALL

1-1 Matá al tigre y trepá por las cornisas. Hay un lugar por el que podrás llegar a la parte de atrás de la pileta. Arriba encontrarás un Stone Secret. Subí por la pared y bajá al agua por la puerta trampa.

1-2 Al salir, matá a los pájaros y deslizate hasta la pileta de abajo. Encontrarás la llave de la Casa de Guardias. Matá al tigre cuando salgas del agua y trepá por las piedras musgosas de la derecha.



1-3 En la Casa de Guardias, hay arañas difíciles de ver. Subí por la escalera y agarrá la llave. Bajá con cuidado. Empujá el bloque de piedra y entrá en el agua. Hay un lugar al que podés aceder a tu izquierda.



VENICE

2-1 Atravesá el callejón hasta llegar al agua. Nadá hasta la habitación donde está la lancha. Presioná el botón para abrir la habitación que está arriba. Subí por la escalera y andá hasta la ventana.





2-2 Andá hasta la segunda ventana y saltá desde el toldo hasta el tipo que mataste al principio en el balcón. Encontrarás la llave de la habitación de la lancha.

2-3 La palanca en el hall de vidrio abre la puerta pequeña. Desde la ventana cerca del hall, saltá hasta el balcón del otro lado. Accioná la palanca para abrir el túnel. Subí a la lancha y entrá en el túnel.



BARTOLI'S HIDEOUT

3-1 Subí por las escaleras hásta la habitación posterior y accioná la palanca para abrir la puerta doble. Otro matón armado con un bate te seguirá.

3-2 Atravesá el pasillo donde están las estatuas. Hay un switch escondido en la oscuridad que abre la segunda puerta. Revisá también las ventanas: hay muchos ítems... y perros.



3-3 En lugar de empujar el bloque hasta el otro lado, empujalo hasta que tengas espacio para saltar hasta el balcón. Ahora podés hacerlo sin golpearte la cabeza con el techo.





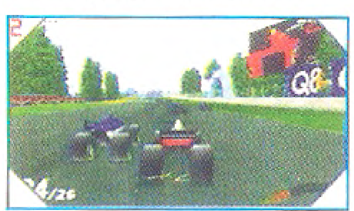
¡Tu referencia nº 1 para códigos secretos, estrategias y tácticas!

ACCESO PERMITIDO

FORMULA 1

Modo Buggy.

Para realizar este truco, primero seleccioná un corredor y un circuito. Luego, en la pantalla de 'Practice/Qualify/Race', mantené presionado Select y apretá rapida-



mente → ↑△← ↑□△ . Después de ingresado este código, debés volver a la pantalla de selección de circuitos y elegir el Bonus Track.

MACHINEHEAD

Municiones infinitas.

Este truco te permitirá disparar a tus anchas sin preocuparte por conseguir nuevas municiones. Para



hacerlo, debés ingresar el siguiente código en la pantalla del menú principal: O, O, O, O, L1, O, L1, L1, O, L1, O, L1, L1, O, L1, O, L1, L1, L1, L1.

DEATHTRAP DUNGEON

Invencibilidad.

Seguramente, el hecho de ser absolutamente invencible y de que ningún ataque enemigo pueda hacerte el menor daño es



una posibilidad más que tentadora. Si es así, entonces, en la pantalla de Setup, presioná lo siguiente: ↑ ↓ ↓ ↑ ←→ ↑. Voilá! Los golpes de tus enemigos son ahora sólo inofensivas cosquillas.

NBA SHOOT OUT '98

Crear el jugador perfecto.

Para crear un nuevo jugador, simplemente ingresá su primer nombre como 'Nothing Can', luego

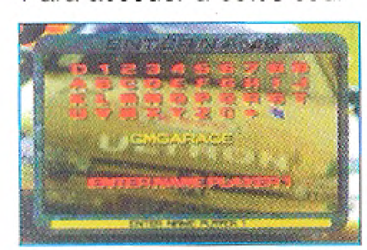


su apellido como 'Save' y, finalmente, el nombre de la Universidad como 'You'. La frase quedará entonces conformada como 'Nothing can save you' (Nada puede salvarte). Todas las habilidades de tu jugador estarán entonces en el nivel 99. Ahora, volvé y ponele a tu jugador el nombre que quieras.

TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Códigos secretos.

Para acceder a estos códi-



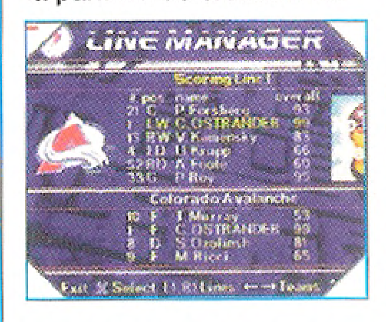
gos, en la pantalla de 'Enter Name', ingresá cualquiera de los códigos de esta lista cuando pongas el nombre de tu jugador. El juego anunciará 'Cheat Mode Enabled' (Modo de trucos activado) e ingresará tu nombre normalmente.

JHAMMO - Acceder a más circuitos.
CMSTARS - Vista aérea.
CMTOON - Fondos caricaturas.
CMCOPTER - Vista de helicóptero.
CMGARAGE - Tanque bonus.
CMLOGRAV - Poca gravedad.
CMRAINUP - Lloverá hacia arriba.
XBOOSTME - Modo rápido. Todos los autos correrán a máxima velocidad.
CMMICRO - Modo Micromachines.
CMDISCO - Aparece niebla de colores.

NHL FACEOFF '97

Bonus Players.

Con este truco podrás agregar a cualquiera de los desarrolladores del juego a tu equipo. Andá a la pantalla de creación de



jugadores e ingresá uno de los siguientes nombres:

RAJA ALTENHOFF - TOM BRASKI - CRAIG BROADBOOKS - JOSH HASSIN - TAWN KRAMER - ALAN SCALES - KELLY RYAN - JODY KELSEY - CHRIS WHALEY - PETER DILLE - CRAIG OSTRANDER.
Luego, presioná '1' para el número del jugador, 'F' para la posición y 150 para el peso. No cambies ningún otro parámetro. Presioná Δ y andá a la pantalla de Sign Free Agents para adquirir al jugador que creaste. Este deberá tener sus habilidades en el nivel 99.

POCKET FIGHTER

Jugar como Akuma y Dan.
Estos personajes son muy simples de sacar, pero en caso de que aún no los hayas podido conseguir,



andá a la pantalla de selección de personajes y movete a la izquierda de Ryu para encontrar a Akuma o a la derecha de Ken para encontrar a Dan.

WORLD CUP '98

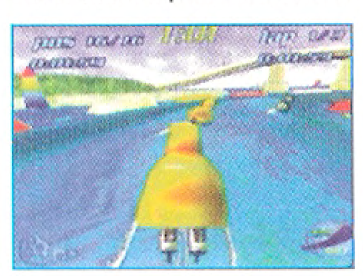
Equipo secreto.
Escribí BuryFC como si fuera el nombre de cualquier jugador. Entonces verás que los nombres de los jugadores del seleccionado inglés se



han convertido en los nombres del Creations Football Club.

TURBO PROP RACING

Todos los botes, los circuitos, etc.
En la pantalla 'Name Selection' para un jugador, poné cualquiera de los siguientes códigos. Escucharás una chicharra si fueron ingresados correctamente (Nota: _ es un espacio que va delante de algunos de los códigos).
Para desbloquear todos los





botes: _boa.
Para ver todas las escenas en Full Motion Video: _str.
Para desbloquear todas las pistas de día: _day.
Para desbloquear todas las pistas de noche: _nit.
Para desbloquear todas las pistas 'espejadas': rrim.
Todos los botes se convierten en patos: _qak.
Para acceder al Hurricane Boat: hurr.
Para desbloquear las Fractal Tracks: frac.
Para finalizar siempre en el primer lugar: winr.

NCAA FOOTBALL '98

Códigos secretos.
En la pantalla de Users Records, ingresá cualquiera de los siguientes códigos:
Trucos para los partidos:
ELECTRICH: Football eléctrico.
SEE FMV: Activa el menú



de FMV.
GB SPEED: Jugadores rápidos.
COOLSITE: Muestra todos los estadios.
EASPORTS: Equipo de EA Sports.
TIBURON: Equipo Tiburón.
SHORT QUART: Cuatro tiempos de 15 segundos.
Equipos Históricos:
JEXLAD: Alabama '73.
WHVCIR: Alabama '89.
ZDDJOT: Alabama '92.
CEVHETS: Colorado '89.
VEWOJ: Florida '96.
MYLQLOH: Florida State '93.
IGSI: Nebraska '83.
ZOWS: Georgia '82.
EIWQQH: Miami '83.
BSEPMAJ: Michigan State '65.

NEED FOR SPEED 3

Bocina estruendosa.
Debés ingresar este código inmediatamente después de presionar Start en la pantalla de 'Race', justo mientras se está cargando el nivel: Mantené presionado Start+Select+R1+L2. Durante el juego, presioná ↑ para hacer sonar tu bocina. Si tu oponente u otro auto está muy cerca de vos, cuando toques la bocina saldrá volando por el aire y se estrellará.



Trucos